

Fundacja  
Uniwersytetu  
Marii Curie-Skłodowskiej

# ZAŚWIADCZENIE ukończenia kursu

Nr 75/KI/Blender//2014

Sebastian Poleszak

był uczestnikiem kursu:

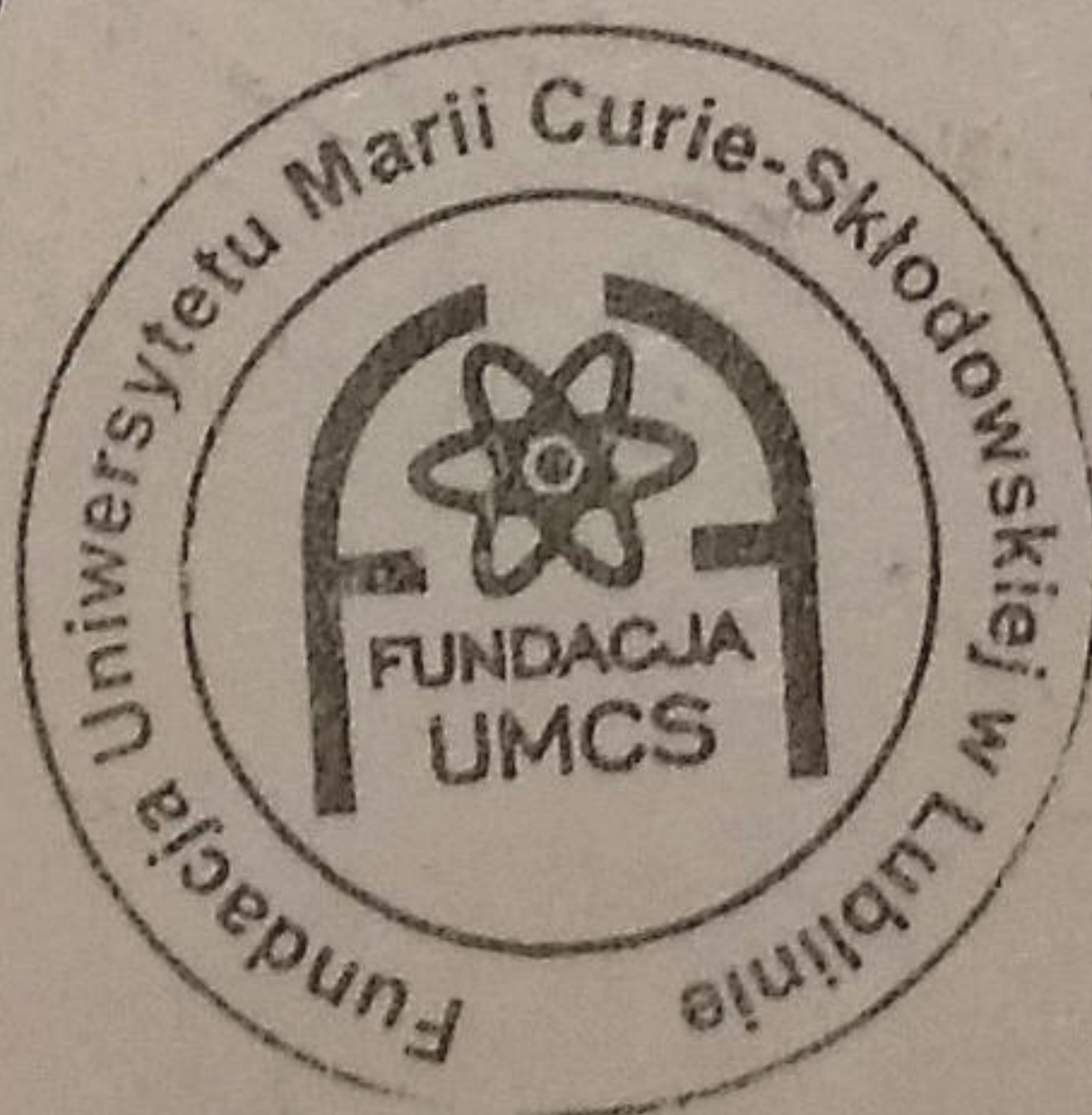
## Grafika komputerowa 3D z wykorzystaniem programu BLENDER 3D

Kurs odbył się w terminie od 17 marca 2014 r. do 17 stycznia 2014r. do 15 kwietnia 2014 r. i obejmował 48 godzin zajęć poświęconych następującym zagadnieniom:

1. GRAFICZNA REPREZENTACJA OBIEKTÓW W PRZESTRZENI
2. MODELOWANIE MAKIET I MODELI
3. TWORZENIE ANIMACJI

Prezes Zarządu Fundacji UMCS

Dr Mirosław Łoboda



Prowadzący


Robert Drapała

Lublin, 22 maja 2014 r.



# PROGRAM SZKOLENIA

## Grafika 3D z wykorzystaniem programu Blender



	Tematyka szkolenia	Liczba godzin ogółem	Liczba godzin teorii	Liczba godzin ćwiczeń
	Wprowadzenie do grafiki 3D	1	1	0
	Sposoby tworzenia obrazów 3D – Historia programu Blender – Wizualizacja, realizm, sprzęt oprogramowanie			
2.	<b>Rodzaje obiektów w 3D</b>	11	1	10
	– Obiekty tworzone za pomocą siatki – Mesh – Obiekty tworzone za pomocą krzywych – Curve – Obiekty tworzone za ścianek – Surface – Obiekty Metaball – Tekst, kamera, światło, armature, empty			
3.	<b>Graficzna reprezentacja obiektów 3D w przestrzeni</b>	10	2	8
	– Tryb edycji obiektów Object Mode – Tryb edycji obiektów Edit Mesh – Tryb edycji obiektów Sculpt Mode – Tryb edycji obiektów Object Mode – Tryb edycji obiektów Texture Paint			
4.	<b>Materiały obiektów</b>	10	2	8
	– Jeden obiekt wiele materiałów – Dodawanie tekstury – Tekstury proceduralne i bitmapowe – Odbicie i przezroczystość materiałów			
5.	<b>Modelowanie makiet i modeli</b>	10	1	9
	– Transformacje na obiektach – Ćwiczenia praktyczne modelowania obiektów 3D – Modyfikatory obiektów			
6	<b>Tworzenie animacji</b>	6	1	5
	– Klatki kluczowe animacji – Animacja ShapeKey – Animacja za pomocą kości (Armature) – Efekty specjalne związane z ruchem			
	<b>OGÓŁEM</b>	<b>48</b>	<b>8</b>	<b>40</b>